セガ全機種用

GOLD CARTRIDGE

ロレッタの肖像

Sherlock Holmes

ゲームの遊び方

１人用





わが友、ホームズの関わった事件を、
またひとつ、ここに紹介できることは
私にとって、大いなる喜びである。

J.H.Watson

☆メッセージ☆

この物語は、ホームズが、ある事件の捜査を依頼されたところから始まります。

あなたは、ホームズになりかわり、依頼された事件を解決に導いてください。捜査を進めるにしたがい、ホームズの行動範囲はひろがっていきます。

そして、解決間近になると、クイズが出題されます。このクイズができないと、ゲームオーバーになります。あなたが、早く、事件を解決することを祈っています。

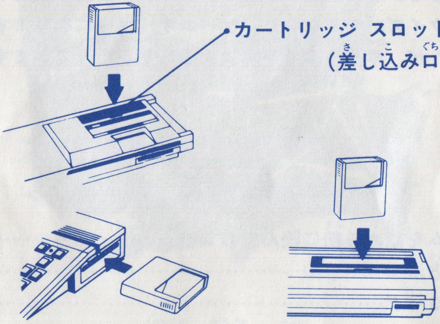
☆ 目　次 ☆

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ ゴールド カートリッジの使い方

① 電源スイッチをOFFにしておく。

② 次に、カートリッジを差し込む。

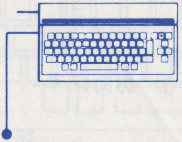


③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。

④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

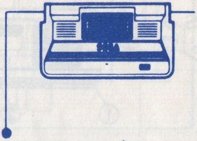
ジョイスティックの取り付け位置

SC-3000シリーズ



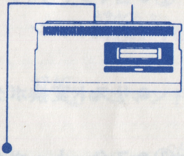
JOY-1

SG-1000



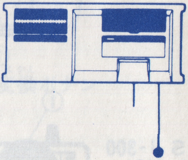
ジョイスティック
取り付け済

SG-1000Ⅱ



JOYPAD 1

SEGA MARKⅢ



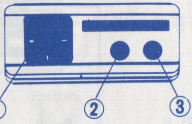
JOY-1

上のJOY-1、JOYPAD 1にジョイスティックを差し込もう。

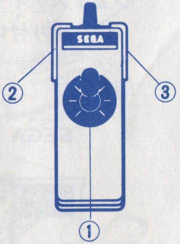
☆操作方法☆

★ジョイスティック（SJ-150シリーズ SJ-200 SJ-300シリーズ）で遊ぶ場合★

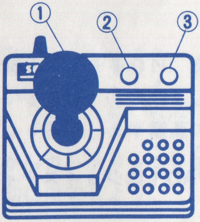
SJ-150
シリーズ



SJ-200



SJ-300
シリーズ
（別売）



① 方向レバー

● ☜, ▷を動かす

● 迷路内を移動する

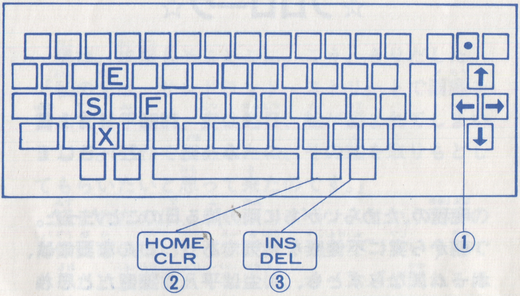
②● コマンドウィンドウ変換ボタン

● リスト変換ボタン

③● スタート・ボタン

● コマンド決定ボタン

★キーボード（SC−3000シリーズ / SG−1000シリーズ・SEGA MARK Ⅲ ＋SK-1100）で遊ぶ場合★



①●☜，▷を動かす

●迷路内を移動する (↕↔)

②●コマンドウィンドウ変換ボタン

●リスト変換ボタン

③●スタート・ボタン

●コマンド決定ボタン

☆プロローグ☆

1890年11月1日
ベーカー街　221-Bにて

晩秋の、ためらいがちに雨の降る日のことだった。
朝から実に不健康な天気であり、こんな日には、ホームズならずとも、人生は平凡で陳腐だと思わずにはいられなかった。
われわれは、お茶を飲みながら、お互いに沈黙を楽しむかのように、暖炉の火を見つめていた。
しばらくして、ひとりの男が、ハドスン夫人に案内されてきた。ホームズの顔に――おそらく、退屈から逃れることのできる喜びの――微笑みがゆっくりと現れるのがわかった。
「ホームズさん、あなたに、おりいってお願いがあるのです。」

男は、挨拶もそこそこに、こう、きりだした。
「私の兄は、サンドランド・ストリートで画廊を営んでおります。実は先日、絵が盗まれてしまいました。それで、あなたに、その絵を取りもどしてもらいたいと思って来たのです。」

盗まれたのは、ニール・エバンスという若手の肖像画家の描いた“赤い帽子の少女”という絵であった。正直言って私には、ホームズが関わるほど興味ある事件とは思えなかった。

しかし、男が帰ったあとで、ホームズは、いたずらっぽい瞳でふりむいて、こう言ったのだ。
「ワトスン君、ぼくは、この事件の解決において、ある方法を試みようと思うのだ。君さえよければ、これからそれを説明しようと思うんだがね。」
「もちろん、いいとも、ホームズ。」

そして、ホームズは、ブライアーのパイプをくわえ直して、ゆっくりと語り始めた……。

☆その1　ホームズの試み(画面の説明)☆

ここで、ホームズの捜査の手段について説明する前に、画面について記しておく必要があるだろう。

まず、ゲームの始め方だが、それには、スタート・ボタンを押してもらいたい。すると、次のような画面が現れる。



初めから捜査に取り組むときは、STARTを選んでほしい。

だが、捜査とは、非常に時間のかかるものだ。そこで、このゲームでは、捜査がある程度まで進むと、その時点でパスワードが与えられることになっている。

もし、あなたが、前回の捜査のときにパスワードを与えられていたならCONTINUEを選び、慎重に、それを打ち込むことだ。そうすれば、そのパスワードが与えられた時点から、捜査を始めることができる。

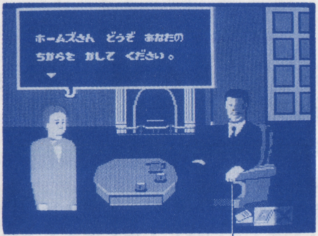
★パスワードの打ち込み方★



カーソル

1. 方向レバーを上下に動かして、文字を選ぶ。
2. 方向レバーを左右に動かすと、カーソルを移動できるので、順番にパスワードを打ち込んでいこう。
3. 打ち込み終わったら、③ボタン(右)を押す。パスワードが正しく打ち込まれていれば、捜査を始めることができる。
4. パスワードを間違えた場合は、もう一度、カーソルを動かして、間違えたところを打ち込み直そう。
5. タイトル画面にもどりたいときは、②ボタン(左)を押す。





ワトスン

物語や会話が続くときには、このように、▽が表示される。先を読みたいときには、③ボタン(右)を押してくれたまえ。

なお、ゲームでは、あなたが、ホームズの役を演ずることになる。したがって、ホームズの姿は画面には現れない。

☆その2 ホームズの行動(コマンドの説明)☆

さて、ブライアーのパイプをくわえ直したホームズは、こう、切り出したのだった。

「ぼくが、この事件で試みるのは、ぼくの行動を12種類に限定するということなんだよ。人々の話が終わったあとで、③ボタン(右)を押すと、ぼくのとるべき行動が、2つのコマンドウィンドウに示されるのだ。」

▷きく	しらべる
とる	みせる
つかう	たたく

▷よぶ	はいる
うごかす	いどう
ひとこと	じかん

「この2つのコマンドウィンドウは、②ボタン(左)でチェンジできる。方向レバーで▷を動かして、ぼくの行動を選んだら、③ボタン(右)を押すことだ。

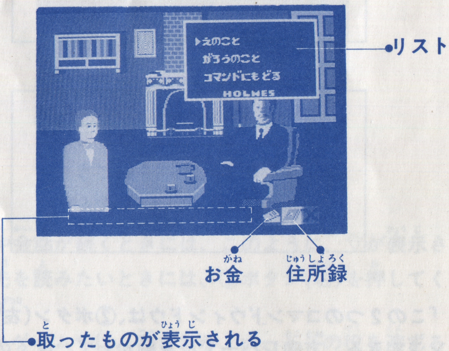
では次に、各々の行動について説明していこう。」

きく

「人々に何か事情をたずねること、これは初歩だが、大切なことだからね。画面に人が現れているときは、この行動によって、話をしておいたほうがいいだろう。

何か特別のことを聞きたいときは、リストがさらに表示されるから、その中から選ぶようにしよう。

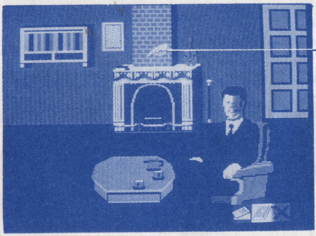
また、リストが何枚かにわたる場合は、リストの右下に▽が表示される。別のリストにチェンジしたいときは、②ボタン(左)を押してくれたまえ。」



しらべる

「証拠材料がすっかり集まらないうちから推理を始めるのは、たいへんな間違いだよ。判断がかたよるからね。

ぼくは、この行動によって、観察をする。そのときは調べたい物を☜で指すことにしよう。このほか、特別な場合には、文字で表示することもあるから、注意してくれたまえ。」



調べたい物を指す

と　る

「画面に何か手に入れたい物があったときは☜で指して、それを取ることにしよう。取った物は、ぼくが持ち歩くわけだが、その品物は２種類に分けられる。

ぼくの部屋に置いてある物は、ぼくが道具として使うために、手に入れる。それは画面の下に表示しておくことにしよう。

それから、他人の部屋などで手に入れた物、つまり証拠品は、見せるために大事に持っておくことにする。

このように、とるという行動には、道具を手に入れることと、証拠品を手に入れることの、2つの意味があるのだ。道具については、またあとで詳しく話すよ。」

みせる

「どこかで証拠品を手に入れたあとで、それを人に見せて反応をみることも、捜査の手段のひとつだ。

だが、さっきも言ったように、道具と証拠品は区別されているから、見せることができるのは、文字で表示された物だけだからね。」

つかう

「道具というものは、それがどこで使われたら一番効果があるかを、考えなければならないね。道具を使うときには、下に表示してある中から☜で指すことにしよう。

ぼくは、捜査の進み具合に応じて、必要な道具をそろえていくわけだが、住所録とお金だけは、最初から持っている。そこで、住所録の使い方について話しておこう。

捜査を進めていくうちに、関係のありそうな人の名前が出てきて、その人に会いたいとき、住所録を使うのだ。住所録を☞で指したあと、さらにリストの中から、調べたい人を選ぶことにしよう。

住所は、例えば、ぼくの部屋なら、B－1と表示されるようになっている。この記号の意味は、いどうのところで話すことにするよ。」

たたく

「ぼくは、暴力行為は好まない。できれば何も傷つけることなく捜査を進めたいと思っているのだがね。

しかし、場合によっては、どこかをたたいてみることによって、手がかりをつかむこともありうるからね。たたくときにも☞で指すことにするよ。」

よ　ぶ

「ちょっとひと休みして、お茶でも飲まないかい？」

そして、ホームズは、ハドスン夫人を呼んだ。

「お茶をふたつ、たのむよ。」

まもなく、香り高い紅茶が運ばれてきた。

「こんなふうに、邸内や街角で、身近にいる人を呼び出すことができる。ただ、人に会いたいときは、こちらから出向いていくのが礼儀だから、呼ぶことのできる人は限られているがね。」

はいる

「捜査の手がかりをつかんでいる人に話を聞きたいときは、その人の家を訪問するだろう？　人の家や部屋を訪ねるとき、はいるという行動をとるものと理解しておいてくれたまえ。
はいるときにも、ドアなどを☞で指すことにするよ。」

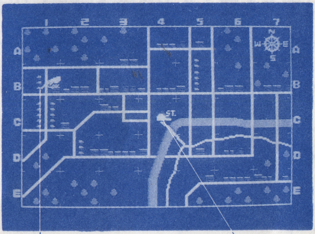
うごかす

「何か物を動かして観察することも、捜査の有効な手段だろうね。動かす物があるときにも、それを☞で指すようにするよ。」

いどう

「ホームズ、そろそろ、移動の方法について話してくれないか？　探偵術というものは、安楽椅子に座って推理していればよいというだけのことではないと、君は以前言っていたね。」
「そう、その通り。有意義な情報は、いながらにして与えられるものではないんだ。

では、ロンドン市内の移動方法から説明しよう。まず、住所録を使って、訪ねたい人の番地を調べておく。それから、移動するときに表示されるリストの中から、ロンドンを選んでほしい。ロンドン市内の地図が現れたら、その番地を☜で指せば、その人の家の前まで移動できるのだ。例えば、ぼくの部屋はB-1だから、次のところを指せば、いいわけだね。



ホームズの部屋

ロンドン駅

そして、ロンドンを離れたときは、リストに表示された地名などを選んで、移動することにしよう。」
「ふむ、君がロンドン市内や郊外をあちこち動き回るのには慣れているさ。それから？」

それ以外に、方向レバーによって移動することもあるだろう。そのときの操作方法は、次の通りだ。



※右、左は方向を変えるだけで進むことはできない。

このほかにも、もしかしたら別の方法で移動することがあるかもしれない。だが、それは、ぼくにもまだ、わからないんだ。」

ひとこと

「推理とは、黙って考え込むこととは限らない。ときには、ちょっとした君のひとことが、解決の糸口になることだってあるのだから。」

じかん

「与えられた時間を有効に使うように、ぼくはいつも注意している。はたして事件解決まで、どのくらい時間がかかるだろうか。」

☆その3　ホームズの捜査録☆

捜査を進めるにあたって、今わかっていることが何であるか、おさらいしてみよう。それによって、新たな事実が判明することもあると、ホームズは語っていたことがあるのだ。

何か新たな事実が判明したときは、それを、忘れずに記録しておくのがいいだろう。そして、あなただけの捜査録を作成してもらいたい。

〈登場人物メモ〉

名　前	髪の色、服装、体格など	事　実
クレイの弟		兄は画廊を経営
クレイ		画廊で聞き込みができる

〈登場人物メモ〉

名前	髪の色、服装、体格など	事実

〈パスワードメモ〉

☆事件解決の手がかり（Q&A）☆

Q．ロンドン市内中を動き回ったのですが、このあとどこへ行けばいいのか、わかりません。

A．そういうときは、もう一度、自分の部屋にもどってみることだ。何か取り忘れた物はないか、ハドスン夫人を呼んだらどうか……など、考えてみたまえ。

Q．証拠材料のありそうな場所は、すべて調べました。もうこれ以上、証拠品はないと思っていいですか？

A．いや、それは違う。さらに捜査することによって、新しい事実が判明し、今まで見つからなかった証拠品が出てくるかもしれない。だから、証拠品に関する捜査は、徹底的に行うことだ。また、新しい手がかりをつかんだら、すでに話をした人とも、再び話をしてみよう。証拠品を見せたり、話をしているうちに、別の手がかりが得られるかもしれない。

Q．迷路をうまく進むことができないのですが……。

A．まず、地図をつくること。そして、迷ったときには最初にいた部屋にもどるようにしたまえ。

Q．もう何回も捜査に取り組んでいるので、どこに証拠品があるか、だれが何を言うのか、覚えてしまいました。この次、捜査をするときには、それを捜したり、調べたりしなくてもいいですか？

A．いや、ダメだ。もう一度ゲームを始めるときには、すでに知っている事実であっても、捜したり、調べたりしてほしい。そうしないと、新しい事実が、いつまでも現れないことも、ありえるからだ。

Q．捜査に行きづまってしまいましたが……。

A．事件は、必ず解決する。解決できないのは、捜査のやり方か、操作方法が間違っているからだ。どうしても先に進めなくなったら、今までの手がかりを整理して、最初からやり直すのもいいかもしれない。新たな気持ちで、がんばってほしい。

＊おことわり＊

アドベンチャーゲームの性質上、解答や捜査の進め方に関するお問い合わせには、いっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

☆セガ ゴールド カートリッジからのお願い☆

—— 正しくお使いいただくために ——



- ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。
また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに10分～20分の休憩をしましょう。

セガ ジョイジョイテレフォン

テレビゲームの最新ソフト情報を、
キミだけにお知らせします。
今すぐ、ダイヤルしちゃお！

札幌　011-832-2733
東京　03-236-2999
大阪　06-333-8181
福岡　092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。

株式
会社 セガ・エンタープライゼス

本 社 〒144 東京都大田区羽田 1 − 2 −12
電話03(743)7435(代表)
お問い合わせ：本社消費者サービス課
電話03(742)7068(直通)